NHK大河ドラマ

信長

King of Zipangu

ユーザーズマニュアル

目次

マニュアルの見方

マニュアルには以下の表示が出てきます
それぞれ次のような意味を表します

【マ】　マウス御使用の場合
【キ】　キーボード御使用の場合
※　注意書き

また以下のような表記はそれぞれ次のような意味を持ちます

《決》　決定（YES）
《断》　キャンセル（NO）
数値入力バー　数量を求められる時に表示される横棒グラフ

〈注〉
SAVEはシステムディスクに行うため、システムディスクにはライトプロテクトをしないで下さい。ビジュアルディスク、ゲームディスクにはライトプロテクトをして下さい。

起　動　方　法

オープニングを見る

①本体の電源を入れて下さい
②ドライブ１にシステムディスク、ドライブ２にビジュアルディスクを挿入して下さい
③リセットボタンを押して下さい
④オープニングの途中でマウスクリックするか、何かキーを押すとゲームに進みます
⑤画面の指示に従って、ディスクを入れ換えて下さい

直接ゲームを始める

①本体の電源を入れて下さい
②ドライブ１にシステムディスク、ドライブ２にゲームディスクを挿入して下さい
③リセットボタンを押して下さい

初期設定

① GAME の選択

NEWGAME	新しくゲームを始める時に選択します
LOADGAME	SAVE したゲームを再開したい場合に選択します

②難易度

初級	初心者レベルです 比較的簡単になっています
中級	中級者レベルです 慣れてきたらこちらをプレイすることをお薦めします
上級	上級者レベルです かなり難しくなっていますので、戦闘よりも謀略に従事した方がいいでしょう

③ Sound

内臓音源	FM 音源内臓の機種の場合に選択します PC-9801DX から FA までがこれに相当します
外付音源	FM 音源ボードを登載している場合に選択します
音源無し	音源を登載していない、並びに音楽を鳴らしたくない時に選択します

入力方法

それぞれの場面の操作方法は各項目の説明の後に付記してあります
詳しくはそちらをご覧下さい
ここでは簡略的に基本の操作方法と共通の操作部分を説明します

ウィンドウ内のコマンドや通常コマンドを選択する場合

【マ】マウスカーソルを各項目に合わせて左クリックすることで実行します
【キ】カーソルキーでメニューバーを選択し、リターンキーで実行します

キャンセル

【マ】右クリックすることでキャンセルを実行します
【キ】ESCキーを押すことでキャンセルを実行します

「決／断」

【マ】マウスカーソルを移動させて左クリックすることで決定します
ウィンドウ上部を左クリックしながらマウスを動かすことによって移動させることができます
【キ】カーソルキーで反転バーを移動させて、リターンキーで決定します
SHIFTキーを押しながらカーソルキーを押すことによって移動させることができます

数値入力バー

【マ】入力バーの数値を見ながらマウスカーソルを移動させ、左クリックでその数値に決定されます
【キ】カーソルキーで1ずつ数字が増減します。また、SHIFTキーを押しながらカーソルキーを押すと、5ずつ数字が増減します。
リターンキーで決定です
※ 微妙な数値を入力される場合は、マウスでだいたいの数値に合わせ、カーソルキーで微調整するといいでしょう)

表示が二画面に渡る時

多くの武将、あるいは国を対象とするコマンドを実行した時は、一覧表に入りきらない場合があります。その様な場合には、ウィンドウ下部に

［▼次項　▲前項］　あるいは　［▼次ページ　▲前ページ］

という表示が現われますので、そこにカーソルを合わせて左クリック(またはリターン)して下さい。画面がスクロールして今まで選べなかった武将（国）が選べるようになります

ゲームの目的

信長がすべき事は天下を取ることに他なりません。しかし、いきなり天下を取ることはできません。まずは力を蓄え、天下布武の為の下準備をしなければなりません。つまり、その力を権力者に認めさせることです
権力者とは、天下に一人、帝に他なりません。帝に力を認めさせるには京都を掌中に治めることが肝要でしょう。しかし上洛するにはさまざまな条件を必要とします。その条件が満たされていなければ、上洛することはできません
その条件とは……
戦国を生き抜く内に分かってくることでしょう

また、このゲームの最大の難敵は情報という目に見えないものです。どの情報を信じて行動するか、あるいはどこから情報を引き出してくるか…
すべての情報を無視できるだけの巨大な力を手に入れるという方法もありますが、そのような行動をとる為にはかなりの領土を治めた後ということになるでしょう
そこに至るまでには十分に多々の情報を引き出さなければなりません。一般的には知能に優れた武将の意見を聞くのが一番の近道と言えますが、時には猛将達の意見を入れた方が領土拡大には良いかもしれません
さて、貴方が信じる武将は…？

定例評定

定例評定は、毎月一度、月初めに行われます
貴方は評定の席に付き、評定に出席させる重臣達を呼び集めます。
議題はその国の状態と、今その国が何をすべきかの2点にしぼられています
重臣達はそれぞれに独自の情報網を持っています。能力のすぐれた武将は諸国の動静について詳しく調べているかもしれません。能力の低い武将は敵の間者に騙されて偽情報を信じているかもしれません
また武将達はそれぞれに固有の性格を持っています。感情の起伏が激しい武将は何かと言うと戦うことを進言するでしょうし、慎重な武将は外交策を説くことでしょう
家臣達を束ねる貴方としては、家臣の性格を読み取り、その能力を判断して、誰の発言を聞き入れるか決断しなければなりません

合戦軍議

合戦軍議では今から行われようとしている戦の軍議を行います
定例評定同様、武将達はそれぞれ情報網を持っており、自分の持っている情報を基にさまざまな意見を述べてきます
その武将達の情報が間違っていることもあります。能力の高い武将は正しく敵の情報を得ているでしょうが、謀略に掛かった武将は間違った情報を摑まされているでしょう。一般的には自分の武勇に自信を持っている武将は武将は相手を甘く見過ぎ、あまり腕に覚えの無い武将は慎重に成りすぎるという傾向があるようです
また性格によって様々な発言をしてくると考えられます。感情の起伏の激しい武将は怒りに覚えてすぐにでも出陣しようとするでしょう。謀略に長けた武将はその前に内応させる敵将をつくることを進言するかもしれません
そして貴方は決断するのです。戦をどう戦うのかを
ちなみにこの世界では、一般的に他の国を攻める時には半数を出撃させ、半数を国の守りに残しておくという考えが定着していることを覚えておいて下さい。もちろん防御には全力であたると考えられています

特別軍議

時には思いもよらない事態が発生することがあります。その時には家臣達が軍議を要求してくることでしょう。皆の意見を聞きながらその突発した事態に対処して下さい。その決断一つ一つが将来まで影響することをお忘れなく

軍議の操作方法

武将を選ぶ時

【マ】選択する武将にマウスカーソルを移動させて左クリックして下さい
全員選んだ後に《決定》にマウスカーソルを移動させて左クリック
して下さい
【キ】選択する武将にメニューバーを移動させて左クリックして下さい
全員選んだ後に《決定》にメニューバーを移動させて左クリック
して下さい

※ 間違った武将を選択してしまった時は、もう一度その武将を選択
することでキャンセルできます
《次画面》を選択すると次の武将一覧が表示されます
《前画面》を選択すると前の武将一覧が表示されます
軍議に参加できる武将は城主を除く５人までです

軍議・評定の進め方

コマンドはそれぞれ以下の意味を表します

意見	武将達の意見を聞きます。城主を選択すると意見する武将を勝手に選択します
経歴	その武将の実際の経歴を表示します
決断	軍議・評定を終了します

【マ】選択する項目・武将にマウスカーソルを移動させて左クリック
して下さい
【キ】選択する項目・武将にメニューバーを移動させてリターンーキー
を押して下さい

※ 城主を選択し続けると、多くの意見を聞くのに便利です

Main

地図画面の上部に表示されている６つのコマンド、これをメインコマンドと呼びます。以下にそのコマンドと、そのコマンドの下に隠されているサブコマンドの解説を致します

内　政

国を成長させるコマンドです
投資する金額が大きいほど効果が大きくなります
実行する武将の内政力が高いほど効果が大きくなります
実行する武将の忠誠度が高いほど効果が大きくなります

①農地開拓

農地開拓は荒れ地を整理して農民に開放するコマンドです
石高が上がります
治水度が低下します

②河川工事

河川に防波堤を作り、水路の修繕を行って水災害を防ごうとするコマンドです
治水度が上がります

③年貢改正

領内の民衆の年貢率を変更するコマンドです

④堺の商人

堺の商人と取引するコマンドです
相場は刻々と変化しています。相場の変動に気をつけて売買を行って下さい。相場の単位は１になっています。例えば兵糧2.0となっていれば兵糧１で金2.0になるということです

兵糧売却	兵糧を売却して金に変えます
兵糧買入	兵糧を購入します
鉄砲収集	鉄砲を購入します
浪人雇用	傭兵を雇います

軍　事

軍事に関係するコマンドです。
実行する武将の戦闘力が高いほど効果が上がります
実行する武将の忠誠度が高いほど効果が上がります

①居城変更
武将を移動させるコマンドです
移動ができる国が隣接していなければ実行できません

②隣国攻撃
隣接している国に攻め込むコマンドです
隣接している敵国がなければ実行できません
出陣を命じた武将の忠誠度が下がります

③兵士訓練
傭兵を訓練するコマンドです
訓練度が上がります

④忍を放つ
隣接している敵国に忍者を送り込むコマンドです

外　交

他の大名との外交を行うコマンドです
実行する武将の外交力が高いほど効果が上がります
実行する武将の忠誠度が高いほど効果が上がります

①他国援助
他の大名家に援助を行います
成功すると金100を使用します
成功すると相手大名家との友好度が上がります

②同盟申込
他の大名家と同盟を結びます
成功すると相手大名家との友好度が上がります
成功すると相手大名家と同盟を結びます

③相互婚姻
他の大名家と婚姻関係を結びます
成功すると相手大名家との友好度が上がります
成功すると相手大名家に姫を送ります
成功すると相手大名家から姫が来ます

④援軍依頼
他の大名家に援軍を依頼します
成功すると相手大名家との友好度が上がります
成功すると戦争になった時、援軍が来る可能性があります

人事

特定の武将に対する命令と茶会を行うコマンドです
実行する武将の外交力が高いほど効果が上がります
実行する武将の忠誠度が高いほど効果が上がります

①統治命令
信長の直接治める国以外に領国を持っている場合に実行できます

全委任	その国の全権を城主に委任します
直　轄	その国の全権を信長に帰属させます

②家臣成敗
家臣を切腹させます
義理の高い武将の忠誠度が下がります
切腹を命じられた家臣は切腹してゲームから消えます

③特別恩賞
家臣に通常報酬以外の恩賞を与えます
その家臣の忠誠度が上がります
与える金額が大きいほど効果があります

④仕官武将
領内を探索して武将の器である浪人を説得します
成功すれば武将が仕官を願い出てきます

⑤誘降密使
敵国の配下の武将に戦争時に寝返る様説得します
成功するとその家臣が戦争時に寝返ります
成功すると毎月その国の情報を送ってくるようになります
一見、成功したように見えても、偽りの誘降をしてきている武将もいます
偽りの誘降をしてくると毎月偽りの情報を送ってくるようになります

⑥茶会
茶会を開催するコマンドです
成功すると金100が使用されます

大名茶会　他の大名家の当主を茶会に誘います

友好茶会　成功するとその大名家との友好度が上がります
成功すると何等かの情報を得られることがあります

謀殺茶会　相手大名家との友好度が下がります
成功すると相手大名は死んでしまいます

商人茶会　成功すると津田宗及がやってきます
成功すると何等かの情報が得られることがあります

家臣茶会　参加させた武将の忠誠度が上がります
成功すると何等かの情報が得られることがあります
参加できる武将は城主を除いて４人までです

機　能

機能に関するコマンドです

①SAVE
プレイ途中のゲームをディスクに記録します
SAVEするナンバーを選んで左クリック(リターンキー)して下さい

②表示時間
メッセージの表示時間を設定するコマンドです
0がいちばん速く、10がいちばん遅くなります

③音楽
BGMのON／OFFを切り替えるコマンドです

④定例評定
定例評定のON／OFFを切り替えるコマンドです

国　力

自国の国力、現在の戦国状況を確認する時などに使用するコマンドです

①国データ
自国の国データの表示を切り替えるコマンドです

②統治大名
現在の勢力地図を表示するコマンドです

③同盟大名
信長がどの大名と同盟しているかを見るコマンドです

④婚姻大名
信長がどの大名と婚姻関係にあるかを見るコマンドです

メインコマンドの操作方法

Main コマンドの実行

【マ】マウスカーソルを実行するコマンドに移動させて左クリックして下さい
【キ】コマンドはそれぞれ以下のファンクションキーに対応しています

コマンド	対応ファンクション
内政	F・1
軍事	F・2
外交	F・3
人事	F・4
機能	F・5
国力	F・6

ウィンドウ内の選択

【マ】選択する項目にマウスカーソルを移動させて左クリックして下さい
【キ】選択する項目にメニューバーを移動させてーンキーを押して下さい
※　メニューバーは全てカーソルキーで移動します

国を選ぶ時

【マ】選択する国にマウスカーソルを移動させて左クリックして下さい
【キ】選択する国にメニューバーを移動させてリターンキーを押して下さい
※　《次画面》を選択すると次の国一覧が表示されます
　　《前画面》を選択すると前の国一覧が表示されます

武将を選ぶ時

【マ】選択する武将にマウスカーソルを移動させて左クリックして下さい
　　複数名の武将を選択する様な場合は、全員選んだ後に《決定》に
　　マウスカーソルを移動させて左クリックして下さい
【キ】選択する武将にメニューバーを移動させて左クリックして下さい
　　複数名の武将を選択する様な場合は、全員選んだ後に《決定》に
　　メニューバーを移動させて左クリックして下さい
※　間違った武将を選択してしまった時は、もう一度その武将を選択
　　することでキャンセルできます
　　《次画面》を選択すると次の武将一覧が表示されます
　　《前画面》を選択すると前の武将一覧が表示されます

ＨＥＸ戦

勝利条件

以下の状態になった時、攻撃側勝利となります

①城主の部隊が捕らえられた、あるいは敗走した時
②城主の部隊が退却した時
③防御側の兵糧が尽きた時

以下の状態になった時、防御側勝利となります

①総大将の部隊が捕らえられた、あるいは敗走した時
②総大将の部隊が退却した時
③攻撃側の兵糧が尽きた時
④日数が３０日を経過した時

終了後の処理

合戦が終了すると以下のような処理が行われます

①敗北側武将
敗北した側の武将は、討ち死に・切腹・退却・逃亡・降伏のいずれかを自分自身で判断して行動します
討ち死に・切腹した場合はその武将はゲームから消滅して二度と現われることはありません。大名が死んだ場合は、後継者処理がされるか、大名家が滅亡してしまいます
退却した武将は、それぞれ仕えている大名家の国に逃げ帰ります
逃亡した武将は、浪人となって諸国を徘徊します。どこかで仕官して、またゲーム中に登場する可能性があります
降伏した武将は、勝利側の家臣となります。但し忠誠度はあまり高くないと考えた方がいいでしょう

②勝利側国力
勝利した側には戦利品として、敗北側の金・兵糧・鉄砲のすべてが与えられます

地形種

戦場となる地形には特徴があり、それぞれ以下の様な効果があります

	攻撃側効果	守備側効果
山	30%アップ	30%アップ
川	20%ダウン	40%ダウン
栅	変化無し	40%アップ
城	変化無し	城の大きさによってアップ
平地	変化無し	変化無し

部隊

部隊にはそれぞれ以下の様な特徴があります

	攻撃可能距離	攻撃効果
足軽	1	中
弓	2	小
鉄砲	3	大
騎馬	1	大

但し、騎馬隊には指揮する能力の高い武将しかなることはできません
また、一部隊の最大兵力は100、一度に出陣できる部隊数は6つまでです

ルール

HEX戦は以下のルールで成り立っています

①移動
移動は一度にその部隊の機動力の限界までですることができます
但し、移動方向に障害（部隊など）がある場合には、途中で止まることがあります

②攻撃
攻撃は隣接・遠距離を通じて一回のターンと数えられます
移動した同じターンに攻撃することはできません
部隊がいないHEXにも攻撃することができますが、その場合は1ターン進んでしまいます

③待機
部隊を待機させ、機動力を蓄えます
機動力は10まで蓄えることができます

④退却
部隊を退却させます
退却する国がなければ退却することはできません
退却ポイント上にいなければ退却することはできません
退却ポイントは赤い二重丸（◎）で表示されます

⑤視界
それぞれの部隊から見える範囲は決っています
昼間は3HEX先まで見えますが、夜は隣のHEXしか見えません
また、天候が雨になるとそれぞれ、視界が1減ります。
夜に雨が降ると、隣のHEXすら見ることができません

⑥時間
時間は刻々と過ぎていきます
日が落ちれば夜になり、日が登れば朝になります

⑦天候
天候は刻一刻と変化します
雨になると鉄砲隊は攻撃することができません

⑧日限
日限が30日を超えるとそのHEX戦は終了します

⑨城
攻撃側が城を抑えると毎ターン米倉に火を放ち、蓄えてある兵糧の一部を焼き払います

HEX戦 操作方法

HEX コマンド

【マ】選択するコマンドにマウスカーソルを移動させて左クリックして下さい
【キ】選択するコマンドにメニューバーを移動させてリターンキーを押して下さい

移動・攻撃

【マ】目的HEXに指定カーソルを移動させて左クリックして下さい
【キ】カーソルキーで目的 HEX に指定カーソルを移動させてリターンキーを押して下さい

イベント&災害等その他のルールについて

このゲームでは突発災害や特別ルールがいくつか設けられています
そのいくつかをご紹介します

①台風
台風災害です。夏に発生することがあります。石高などに被害が出ます

②疫病
国内に疫病が蔓延します。いつでも発生する可能性があります
兵員、領民が病死し、石高などに被害が出ます

③豊作
秋の収穫時に発生することがあります。収入がアップします

④凶作
秋の収穫時に発生することがあります。収穫がダウンします
台風災害に襲われた時に発生しやすくなります

⑤一揆
領民の一揆です。支持率が低いと発生することがあります
国内が荒れます。一揆が起きると HEX 戦になります
一揆が起きると一揆軍の兵力分だけ兵糧が奪われてしまいます

⑥一向一揆
一向衆の一揆です。いつでも発生する可能性があります。国内が荒れます。
一向一揆が起きると HEX 戦になります
一向一揆が起きると一向一揆軍の兵力分だけ兵糧が奪われてしまいます

⑦農民兵
HEX 戦に入る時、農民兵を集めることができます
集まる兵数は支持率と石高によります
HEX 戦が終わると元の百姓業に戻ります
HEX 戦に農民兵を率いていくと石高に影響が出ます
国によって、農民兵の強さは違います
一揆の時には農民兵を集めることはできません

⑧茶会
他の大名家から茶会を申し込まれることがあります
友好を計ってくる場合と謀殺を計ってくる場合があります
謀殺茶会に引っかかると、家臣達が呆れるかもしれません

⑨外交
他の大名家から援軍の催促や、同盟、婚姻を結ばれることがあります
貴方の判断で、その外交戦略を受け入れるかどうか、決断して下さい
また婚姻を受け入れた場合は、自国の姫も嫁がせることになることを覚えておいて下さい

⑩忍者からの情報
忍者を送り込んだ国があれば、その国の内情を知らせてくることがあります
忍者が捕らえられると情報を送ってこなくなります

⑪内応者からの情報
他の国に誘降させた武将がいるとその国の軍備に関することを知らせてくることがあります
しかしその情報が本当に正しいとは限りません。偽りの誘降をしていた場合には偽りの情報を送ってくることがあります

⑫武将の成長
武将達はいろいろな仕事を与えられたり、戦闘に出撃したりするとその行動に関連した能力がアップします。多少能力の低い武将でも続けて仕事を与えていればだんだん能力は高くなっていきます

⑬他国の状況
信長の直轄領以外でもいろいろな状況が発生しています
《守》のマークが点滅する国があれば、そこでは謀反・一揆・一向一揆のいずれかが発生しているということです

⑭戦争
戦争はどこの国同士でも発生します
《攻》と《守》のマークが点滅したら、その二つの国が戦争状態に入ったことを表します
《攻》が攻撃側、《守》が攻められた側を表します

国データ

国データ（国力）には以下のものがあります

金	その国にある軍資金です 何をするにも軍資金は必要です
兵糧	その国にある兵糧米です 戦争の際、兵糧が無ければ戦いになりません 無くならない様に注意しましょう
石高	その国の石高です 石高が高ければそれだけ秋の税収も大きくなります 石高が高いほど農民兵の参陣数が多くなります この世界では石高＝領民数であると考えて下さい
治水	その国の治水度です 治水が高いほど台風災害の被害が少なくて済みます
商業	その国の街の繁栄度です 商業が高いほど秋の税収も大きくなります
支持	農民がどれだけ大名を慕っているかを表した数字です 現在でいうところの支持率に相当します 支持が低いと一揆が起こりやすくなります 支持が高いと農民兵の参陣数が多くなります
傭兵	その国の戦闘要員の数です 多くいるほど給料がかかります
訓練	その国の戦闘要員の訓練度です 訓練度が高いほど HEX 戦が有利になります
鉄砲	その国の所有する鉄砲の数です 鉄砲が多いほど HEX 戦が有利になります
城	その国の城の強度を表します 高いほど HEX 戦の城の地形効果があがります

プレイの進め方

信長は尾張を統一し、大うつけから一大名に登りつめました。最初にすべきことはなんでしょうか。
ゲーム開始当初、信長の勢力は決して強いものではありません。
その上、美濃の斎藤義竜は尾張を取ろうと画策しているし、駿河の今川義元は上洛軍を尾張へ向けようとしています。
また尾張の兵は「尾張の弱兵」と呼ばれるほど弱く、農民兵はあまり使いものになりません。最初の内は多少の無理をして兵を雇い、その後に内政を行っていくべきでしょう。金が尽きたら兵士訓練を行う方式だと、無駄なく、力が蓄えられます。
しばらくして、力を蓄えてもまだ動いてはいけません。十分に2カ国を防御できる兵力が整った時、初めて他の国に戦争を仕掛けるようにすると良いでしょう。
戦争を行ったら、必ず出撃した武将に恩賞を与える様、心がけましょう。出撃した武将が決まっただけの給料しか貰えないとしたら、その武将は不満に思うことでしょう。不満を取り除かずに放置しておくと謀反が起きるかもしれません。
軍備と武将の心を十分に摑みながら、かつ多々得られる情報を確実に判断していけばこの難局を乗り切ることができるでしょう。

ユーザーサポート

●「**信長**」の内容に関するご質問・ヒント等は一切受付ておりません。
●ご質問のある方は、必ず手紙にて下記のTAKERU事務局までお送り下さい。(なるべく具体的に、わかりやすくお願いします。)
●製作ソフトハウスと調査の上でご返答致しますので、1週間から10日間程の期間は予めご了承下さい。
●「**信長**」に関するご意見、ご感想等もドンドンお送り下さい！

異常が発生する場合は、ソフト一式(3枚全部)に「ソフトウェア検査修理依頼票(必要事項を全てご記入下さい。)を添えて、TAKERU事務局までお送り下さい。
(注1)
特に以下の点は漏れなくご記入下さい。
＊住所、氏名(振り仮名)、電話番号
＊「トラブル状況」欄の、ソフトがどの部分でどのようにおかしくなるのかを詳しく。
＊「システム構成」欄の、機種名

(注2)
TAKERU事務局に到着次第、調査し、後日お返事致します。その際、場合によりましては、1週間程お預かりさせていただくことがあるかと存じますが、予めご了承下さい。
なお、お客様のミスによりソフトを破損した場合には、有料で修理いたします。(3,000円)、ソフト一式(3枚全部)に「ソフトウェア検査修理依頼票(必要事項を全てご記入下さい。)」を添えて、TAKERU事務局までお送り下さい。3,000円はソフトとは別に、現金書留でTAKERU事務局までお送り下さい。現金書留には、「**信長**修理代」と記したメモをご同封下さい。

ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒467　名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
052-824-2493

＊受付時間　平日　9：00〜12：00
13：00〜18：00
(これ以外はテレフォンサービス)

信長 King of Zipangu ユーザーズマニュアル
1992年12月1日

編集著作 ブラザー工業株式会社
企画開発 ブラザー工業株式会社
発 売 元 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局



販　　売　ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 TAKERU事務局